

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa game edukasi berbasis *scratch* pada pembelajaran matematika materi operasi pecahan dan desimal di kelas V yang dapat diakses melalui srtach.mit.edu. Game edukasi ini dikembangkan menggunakan model ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Proses pengembangan game edukasi berbasis program *scratch* pada materi operasi pecahan dan desimal kelas V SD melalui tahapan ADDIE telah berjalan dengan baik dan sistematis. Dimulai dari tahap analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan, dilanjutkan dengan perancangan media yang sesuai dengan karakteristik siswa serta kompetensi dasar, pengembangan produk dengan memanfaatkan fitur *scratch* yang interaktif, implementasi melalui uji coba kepraktisan peserta didik dan guru.

Game edukasi ini dinyatakan layak uji coba berdasarkan hasil validasi, yaitu validasi bahasa memperoleh hasil rata-rata akhir 3,8 dengan kategori valid, kedua validasi materi memperoleh nilai rata-rata akhir 4,5 dengan kategori sangat valid, dan yang ketiga, validasi media memperoleh nilai rata-rata akhir 4,55 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil ketiga validasi ahli yang dilakukan terhadap *game* edukasi berbasis *scratch* yang telah dikembangkan tergolong valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Media dinilai telah memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, serta tampilan visual yang menarik.

Setelah melakukan validasi ahli, *game* edukasi berbasis *scratch* dilakukan uji coba kepraktisan oleh peserta didik dan guru. Didapatkan hasil uji kepraktisan yang dilakukan terhadap guru diperoleh nilai akhir 4,7 dengan kategori sangat praktis. Uji coba kepraktisan kepada peserta didik dilakukan dengan 2 kelompok, yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil nilai rata-rata akhir 4,7 dengan kategori sangat praktis. Pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai rata-rata akhir 4,5 dengan kategori sangat praktis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *game* edukasi berbasis *scratch* pada materi operasi pecahan dan desimal yang dikembangkan dalam penelitian ini layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran alternatif di kelas V SD.

5.2 Implikasi

Implikasi dari penelitian dan pengembangan ini ialah *game* edukasi berbasis *scratch* yang telah dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar dan membuat materi matematika, khususnya operasi pecahan dan desimal, menjadi lebih mudah dipahami peserta didik. *Game* memberikan ruang bagi peserta didik untuk belajar secara aktif dan mandiri melalui pengalaman yang menyenangkan. Kemudian, dengan adanya *game* edukasi berbasis *scratch* ini dapat membantu guru dalam merancang media pembelajaran selain *game* edukasi menggunakan *scratch*.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan selama proses pengembangan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan untuk memanfaatkan media *game* edukasi berbasis *scratch* ini dalam proses pembelajaran, serta melakukan penyesuaian konten sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
2. Penulis mengharapkan untuk dapat memberikan dukungan dalam bentuk pelatihan atau *workshop* bagi guru terkait penggunaan *scratch* maupun platform digital lain yang relevan untuk pembelajaran. Fasilitasi perangkat teknologi yang memadai juga perlu diprioritaskan.
3. Peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya untuk melanjutkan pengembangan media *game* edukasi ini dengan menambahkan uji efektivitas terhadap hasil belajar siswa, serta memperluas cakupan materi ke topik-topik lain dalam matematika atau pelajaran lainnya, sehingga media ini dapat memiliki jangkauan dan manfaat yang lebih luas.